SPIEGAZIONE
DEL GIOCO DEL PONTE
DI PISA

PER INTELLIGENZA DEI SIGG. FORESTIERI.

UMILIATA A SUA ECCELLENZA

LA SIGNORA MARCHESA

RICCIARDA CATANTI TANUCCI

DAMA DI CORTE DI SUA MAESTA'

LA REGINA DELLE DUE SICILIE.

IN PISA MDCCLXXXV.

PER FRANCESCO PIERACCINI)(Con Approvazione.

SPIEGAZIONE

DI PISA

ECCELLENZA

UN' *oggetto*, NOBILISSIMA DAMA, *che interessa il Genio Nazionale della Vostra Patria commendabile principalmente per i sentimenti di Gloria, ed onore che tiene sempre mai desti nell' Anime nate sotto questo glorioso Cielo, e per l' incoraggimento che reca all' Arti utili, ed industriose il Nostro Gioco del Ponte, non poteva*

me-

meglio ridurſi in un Proſpetto capace di conciliarſi la pubblica attenzione, ſenza che queſti portaſſe in fronte l' autorevole Nome di Voſtra Eccellenza.

Voi *quà traeſte i Natali coſpicui, quà fecondaſte i ſemi della primiera Educazione, per cui i benefici influſſi riſentite al Merito Voſtro dovuti della Reale Protezione dei MONARCHI delle due Sicilie.*

Ricevete adunque ſotto il Voſtro Patrocinio, con quella degnazione che vi è sì connaturale il preſente riſtretto dettaglio del Noſtro Gioco, come un Tributo, che non è parto della vile Adulazione, mà dello Zelo Patriottico, che mi determina a fiſſare la più alta fiducia nella Voſtra Protezione, e che mi fà eſſere con verace ſentimento di profondiſſima Stima

Dell' Eccellenza Voſtra

Piſa queſto dì 18. *Maggio* 1785.

Dev. Obbligatiſ. ed Umiliſs. Servit.

Franceſco Pieraccini.

SPIEGAZIONE
DEL GIOCO DEL PONTE
DI PISA

PER INTELLIGENZA DEI SIGG. FORESTIERI.

MOlte, e diverſe ſono le notizie, che fin ad ora ſono ſtate pubblicate o per mezzo delle Gazzette, e d' altre particolari Stampe, e fogli ſopra il Gioco del PONTE, mà tutte per lo più, o alterate, o mancanti, o confuſe a ſegno che il Lettore non hà mai potuto avere il piacere di formarne un' Idea, ſenza che reſtaſſe alterata la verità. Il Gioco del PONTE è aſſolutamente meritevole d' eſſer poſto nella ſua giuſta veduta, mercè la quale reſti ſpogliato da quei pregiudizi dei quali, invidamente più per le di Lui combinazioni, che per ſe medeſimo, è ſtato talora addebitato.

Conſiſte il Gioco nell' acquiſto di una porzione di Campo, che ſopra un grandioſo Ponte per metà diviſo da un' Antenna, coraggioſamente ſi contraſtano due contrarie Fazioni. A queſto oggetto è diretto il ſommo impegno, le premure, ed i lunghi diſpendioſi preparativi d' una Popolazione, e la Gloria d' aver ſuperato l' Avverſario forma il ſolo premio del Vincitore.

Il riportare i diverſi ſentimenti degl' Autori ſopra l' Origine di queſto antichiſſimo Gioco Nazionale, l' addurre le ragioni della di lui iſtituzione, ed il narrarne le vicende, non è un impreſa da poterſi eſeguire in una riſtretta narrativa, ma bensì un oggetto aſſai eſteſo, e difficile, che puole dare un ampia materia ad un critico Scrittore. Si contenti il Lettore ſopra di ciò di leggere un erudito Libro ſtampato nell' Anno 1713. da un Illuſtre mio Concittadino Cammillo Borghi, quale porta il nome *di Oplomachia Pijana, ovvero la Battaglia del PONTE di Piſa*.

Ad un tal Libro rimetto la di lui erudita curioſità; Potrà rile-

vare in Esso, oltre a molte cose che presentemente ancora si costumano, quali fossero gl' usi ed il metodo che nell' esecuzione del Giuoco si praticava al tempo del dett' Autore. Mà siccome sò che il buon gusto della Poesìa Latina non è il più raro dei pregi degl' Uomini culti, credo di fargli cosa grata proponendogli la lettura di quattro Elegìe stampate in Roma nell' Anno. 1757 da un altro Nobile mio Concittadino, le quali sono intitolate „ *Odisii Licurii Pastoris Arcadis, seu Rainerii Bernardini Fabri Pisani de Pisani Pontis Ludo Elegiae* „ Nel tempo che resteranno contenti d' una più moderna descrizione del nostro Giuoco, non potranno che ammirare la bellezza di quella Poesìa, tanto più stimabile, quanto più difficile per la particolarità delle voci adattate a spiegare l' intenzione del Virtuoso Autore.

Si eseguisce questo Giuoco sopra un Ponte adornato di Marmi, nuovamente, dopo due precedenti rovine, fabbricato nell' Anno 1660. con il disegno di Francesco Navi. Questo Ponte congiunge le due Parti della Città separate dal Fiume Arno, il quale formando con il suo corso una Curva per un lungo tratto, dall' una, e l' altra parte della medesima vi sono due spaziose Strade sulla istessa inclinazione, tutte ripiene di Case, e Fabbriche. Il punto di veduta di questa porzione di Città è veramente sorprendente, molto più allorchè alcuna occasione vi richiama il Popolo.

DENOMINAZIONE, SQUADRE, E BANDIERE DELLE PARTI.

Si trova che nell' Anno 1599. una delle Parti fù chiamata di Borgo, l' altra di Banchi dal nome di due principali Strade che fanno capo al Ponte Posteriormente lasciati tali Nomi, quella di Borgo fù nominata di Tramontana, e l' altra di Mezzo-Giorno, qual nome dà loro l' esposizione ai detti principali Venti; Comunemente si chiama ancora la prima la Parte di S. Maria, e la seconda di S Antonio, nome datoli da due principali opposte Strade della Città che restano divise dal Fiume.

Ciascheduna di queste Parti è divisa in sei Squadre, è ciascheduna Squadra hà la sua propria Bandiera distinta con particolari Colori, e con qualchè Impresa, o Figura in essa dipinta. Questi istessi colori distinguino la sopraveste dei Combattenti, i quali per quanto sieno d' una medesima Fazione, pure trà di loro sono gelosi della Gloria, della propria Bandiera. Tutti i Geniali delle Respettive Parti dimostrano la particolare loro inclinazione portando sì Uomini, che Donne, i primi al Cappello, le seconde in petto dei Nastri, e ricche Coccarde dei colori d' alcuna delle Divise.

PAR-

PARTE DI TRAMONTANA, O S. MARIA

Nomi delle Squadre, e Num. dei Combattenti, Colori, e Impreſe nelle Bandiere.

1.	Calci	N. 60.	Bianco, Verde, e Dorè	Trombe, e Laurì
2.	S. Michele	60.	Bianco, e Roſſo	Spada, e Bilancie
3.	Calceſana	50.	Nero, e Giallo	Aquila, con fulmini
4.	S. Marìa	50	Bianco, e Celeſte	Una Stella
5.	Mattaccini	50.	Bianco, Celeſte, e Peſchino	Un Mattaccino
6.	Satiri	50	Ponsò, e Nero	Un Satiro con la Clava

Num. 320.

PARTE DI MEZZOGIORNO, O S. ANTONIO.

1.	Dragoni	N. 60.	Bianco, e Verde	Un Drago
2.	S. Marco	60.	Bianco, e Giallo	Un Leone, con Libro
3	Leoni	50.	Bianco, e Nero	Un Leone
4.	Delfini	50.	Celeſte, e Giallo	Un Delfino
5.	S. Antonio	50.	Color di Fuoco	Un Cigniale
6.	S. Martino	50.	Bianco, Nero, e Roſſo	Un Cavallo

Num. 320.

ARMI, E COMBATTENTI

Il Combattente porta in capo una ſpecie di Berretto imbottito che prolungandoſi in due ali li cinge il mente. E' queſto nominato *Falſata*, nella Tavola Lett. B. e ſerve a calzargli un Morione di ferro, A. Una Corazza li difende la Vita C. Il Collo viene aſſicurato da un Collare F; Le Spalle, e principio del Braccio, da due Spallacci E. Il reſtante del Braccio, da un Guantone per ciaſcheduno G, o ſivvero da Bracciali di Ferro D, e la parte inferiore alla Corazza da un Paraſotto, che può eſſere, o d' imbottito, o di ferro H Tutti queſti arneſi a difeſa ſono d' imbottito, ed hanno, oltre il nome particolare, il generale d' *Armi ſottili*. Tutte le dette Armi ſono adattate al Combattente; Il Targone è un Iſtrumento di Tavola groſſa d' albero, con due Manichi per impugnarſi lungo un Braccio e due terzi, largo in punta due ſoldi di Braccio, ed in fondo largo ſoldi otto di Braccio della Figura che rappreſenta nella Tavola la Lettera I, Imbracciato ſer-

ve

ve per difesa, e per urtare l' Avversario, ed è presentemente vietato l' usarlo per la punta, o a Bastone, uso contrario alla sua struttura, non solo, ma dichiarati proibito al quesito 20. dell' Oplomachia, tutti quei Targoni che possono impugnarsi per la loro Coda a due Mani.

Per togliere la deformità all' Uomo in tal guisa armato, viene ricoperto da una Veste che chiamasi *Camiciuola* di Tela d Roano sciolta del Colore della respettiva Bandiera, e per lo più dipinta con qualche Geroglifico;

Per rendere in quest' Anno più decorosa la Festa, i Combattenti, non useranno la Camiciuola sciolta secondo il solito, ma vestiranno una Veste pittoresca, e quale si vede nelle figure rappresentanti gl' antichi Soldati Romani, il Petto, e le Schiene della quale farà mostra d' una Corazza di Tela d' Argento per la parte di Tramontana, e d' Oro per quella di Mezzogiorno, ed ogni rimanente della veste vagamente imaginata conserverà i Colori delle respettive Bandiere. Il Morione altresì, che in passato era colorito di Giallo per quelli di Tramontana, e di Nero per Mezzogiorno, si vedrà per i primi inargentato, e per i secondi messo a oro, ed entrambi con Pennacchi svolazzanti.

DEI CELATINI, E CUOPRITORI

I Celatini si dividano in più Classi Altri sono detti di *prima Mano*, e questi sogliono essere ventiquattro per Parte Sono Armati come i Combattenti, alla riserva che tutti i loro imbottiti sono più leggieri, la Corazza pieghevole, ed hanno una Celata in Capo, da cui prendano il nome, della figura disegnata nella Tav. L. Cuoprono ancor Essi le loro Armi, con un Vestito alla vita ornato di Gallone d' Argento e calzoncini di colore d' alcuna delle loro Bandiere. Le qualità di questi Combattenti devano essere il coraggio, l' agilità, e la forza. Servano questi Armati a far prigionieri i Nemici, avventandosi contro dei medesimi, e prendendoli per dove possano, nel più fiero del contrasto.

Vengano in ciò ajutati dai Cuopritori; Questi Combattenti devono essere Coraggiosi, Forti, Alti, traversi di Statura, e Pazienti. Non devano Essi percuotere l' Avversari, mà sopportare le di loro percosse, nel tempo che con il Targone li devano attraversare, e penetrando trà di loro scommuoverli, e disordinarli. Il Celatino li seguita sulla diritta venendo da medesimi coperto, ed in tal guisa s' avventa al nemico, e lo fà prigioniere.

Servano i Celatini di *Seconda Mano* in aiuto di quelli di *prima*,

Giac-

giacchè Essi tirano il Prigioniere, ed aiutano a disfaccarlo, lo disarmano, e da altri Celatini è accompagnano ad un luogo destinato ove viene spogliato del Morione, ed espulso dallo Steccato Nemico. Questi Prigionieri sono fatti subito ripassare dalla propria Parte, per mezzo dei Barchetti, e non si possono accostare più al loro Campo, a ciò contornato da Truppa Militare.

Altri Celatini vi sono che si chiamano di *terza mano*, sono questi destinati a rinfrescare i Combattenti stracchi, levare i Morioni ai Prigionieri, tenere unite le Truppe, e fare altri premurosi Uffizi nel Campo. In questa categoria vengano annoverati anche quelli di Truppa, i Tamburini, i Magnani, ed altre Persone di basso servizio, quali si comprendono sotto il nome generico di *Cappe Nere*.

DEPUTATI, COMANDANTI, ED ALTRI UFFIZIALI DELLE PARTI.

I Deputati sono otto Nobili per ciascheduna Parte. Essi sono i veri Rappresentanti le loro respettive Parti, e sono quelle Persone dalle quali in sostanza dipende il farsi, o nò il Giuoco, l'Amministrazione degl'Interessi, e la corrispondenza al Governo; Essi confermano, o eleggano di nuovo il Generale Comandante, il quale viene in uno dei Pubblici Consigli che precedano di lungo tempo il Giuoco, proclamato al Popolo che interviene in gran numero; e parimente destinano un Provveditore, ed un Camarlingo per l'Amministrazione economica, della quale sono i Deputati i soli debitori.

Il Comandante Generale è sempre un Nobile. A questo spetta la scelta dei Combattenti, l'elezione di tutti gl'altri Uffiziali, la destinazione dell'Ingerenze, la formazione del piano dell'attacco da farsi e qualunque altra cosa possa occorrere; Elegge Esso trà gli altri quattro Uffiziali i quali si domandano *Comandanti delle Spallette*, mentre che dall'alto delle medesime regolano il Combattimento, con gl'ordini del Comandante Generale. Un Maggiore, con il suo Ajuto è quello che in oggi presiede alla formazione del Ruolo, cioè dell'intiero Armamento dei Combattenti. Vi sono Uffiziali assistenti del Comandante, Capitani, Alfieri, ed altri ranghi di Persone che concorrano al buon regolamento dello Spettacolo, ciascheduno con la propria ispezione.

Il Comandante per quanto rigorosamente, a differenza di ciò che seguiva nei tempi più remoti, non sia tenuto a determinate spese; La di lui qualità per altro, e le circostanze rendano quest'impiego del maggiore impegno, e dispendioso, qualora non voglia scomparire.

In paſſato è ſtato il Veſtiario del Comandante, ed Uffiziali arbitrario; Da qualchè tempo in quà ſi è renduto per ambe le parti uniforme; Giacchè ſino dell' Anno 1766 per la Parte di Tramontana veſtirono tutti un Uniforme roſſo, con Parama i, Petti, e Sottoveſte bianca, e per quella di Mezzogiorno verde, con tutto il rimanente bianco, eſſendovi la ſola diſtinzione degl' Uffiziali di Stato Maggiore in un Gallone d' Argento, che adornava la ſottoveſte, cangiato queſt' anno in Oro per la Parte di Tramontana, ſuſſiſtendo l' iſteſſo Argento per quella di Mezzogiorno.

DEL CARTELLO O DISFIDA, E MOSTRA.

Pochi giorni avanti il Giuoco del Ponte, la Parte perditrice nell' ultima volta invita, e disfida la Vittoriosa al nuovo cimento. Si erigano a tale oggetto due Militari Padiglioni, che uno ſotto le Loggie del Caſino dei Nobili, e l' altro ſotto le Loggie dette di Banchi, quali rimangano uno in faccia dell altro, e del Ponte iſteſſo. Siede in primo luogo del Padiglione il Comandante, il Maggiore, i Deputati e gl' alti Uffiziali non ſolo, ma vi interviene anche la Nobiltà geniale della reſpettiva Parte, ed altro Ceto di Perſone Civili. Dopo alcune intimazioni, che da mezzo il Ponte fà un Tromb tta alla Parte Vittoriosa, e dopo alcune riſpoſte che con il medeſimo ſuono di Tromba ſi fanno in ſegno d' accettazione, ſi parte dal Padiglione della Parte disfidante un Nobile Uffiziale accompignato da gran numero dei ſuoi il quale porta ſpiegato il Cartello di Disfida. Giunto a mezzo del Ponte, viene incontrato da un numero di Nobili Uffiziali Nemici, e tra il viva ed acclamazione dell' infinito Popolo è ſcortato, e preſentato entro il Padiglione contrario al Comandante, ed al rimanente dell' Uffizialità; Ivi fatto un breve diſcorſo relativo alla ſua commiſſione, ed affiſſo ad una Statua, che è fuori del Padiglione, il Cartello di Disfida, nuovamente ſcortato come ſopra, ſi parte, e ritorna al ſuo Campo in mezzo ai viva del Feſtoſo Popolo. Il Cancelliere, o Segretario della Parte legge ad alta voce il detto Cartello, dopo di che ſi procede con l' iſteſſo metodo per la riſpoſta, e quindi le Bandiere di ciaſcheduna Parte ſi portano ſeparatamente ſul Ponte.

Ciò allor quando ſarà ſtato eſeguito nel dopo pranzo del futuro di 10 Maggio, ambedue le contrarie Parti, paſſate reciprocamente nel Campo nemico, faranno di tutto il loro Armamento una viga Moſtra per ambedue i lungh' Arni, e riunendoſi ſotto il Palazzo Reale, quindi per la via di S. Maria ſi porteranno al gran Frato del Duomo; Colà

là giunte le dodici Squadre con gl' altri Inservienti al Giuoco farà ciascheduna di Esse ricevuta sotto un Padiglione Militare ricoperto tutto dei Colori propri della Squadra predetta, ove sedendo i Combattenti, ed altri Giuocatori a gran Tavole, resterà loro data una lauta Merenda In mezzo a questi dodici Magnifici, e vaghi Padiglioni, sarà elevato un Padiglione degl' altri più amplo e grandoso destinato ad un istesso fine per l' Uffizialità dell' una, e dell' altra Parte. L' ottima disposizione di questa mai più immaginata Festa non può fare a meno di non risquotere l' universale applauso ben dovuto alla Generosità ed esquisito gusto di CHI ad altro non pensa che a regnare sul Cuore dei Sudditi, promovendo la di loro felicità. Dopo di che tutte le Truppe marcieranno ordinatamente per le Strade assegnate ai loro alloggi.

DELL' IMPOSTATURA DEI FORTI, E DEL GIUOCO.

Il dopo pranzo del dì 12 del futuro Maggio all' ora che farà prescritta entreranno le due piccole Armate nei respettivi loro Campi. Sono questi immediatamente uniti al PONTE, circondati da forti Steccati guardati dalla Truppa Militare, acciò alcuno delli Spettatori non si accosti ai medesimi e comunichi con i Giuocatori. Allor quando sono questi al Rastrello dell Ingresso, vengano da Uffiziali della Parte Contraria numerati, e visitati, perchè da alcuno non si introduca, o porti cosa di pregiudizio all' ugualità delle Forze.

Terminata questa Numerazione, e Visita, cominciasi dall' Uffiziali ad impostare il FORTE. Questo è un Numero di Combattenti unito insieme che forma un Corpo. La di lui fronte è composta arbitrariamente da cinque, sei, e talvolta più Persone; La lunghezza di questo Forte suol essere formata da tante file di Armati, che facciano il totale di sessanta Uomini. Questo Corpo avanza, o retrocede tutto insieme Dalla conservazione del medesimo, per lo più dipende la Vittoria, onde è cosa solita che due Combattenti d' altre Squadre foderino ciascheduna Fila dalla Fronte all' estremità Questi si chiamano la *Fodera*. Il di lei Uffizio è di difendere il Forte sull' angolo del medesimo, ed il fianco dagl' attacchi dei Nemici Due sono i Forti per ciascheduna Parte Quelli di Mezzogiorno sono composti dalle Squadre dei Dragoni, e di S. Marco; e dall' altra Parte dalle Truppe di Calci e di S. Michele La preferenza dei detti Corpi, è di Calci, e Dragoni di S. Michele, e S. Marco Allor quando è andato prigioniero alcuno di detti *Forti*, o in altra maniera rimasto disfoluto, succede

cede l'altro Forte. Sono questi collocati alla metà del Ponte ciascheduno sulla sua diritta, talchè per lo più formano un Angolo retto nel loro contatto. La di loro Fronte per lo più suol rimanere scoperta, onde contro della medesima agiscano i Celatini, ed i Cuopritori per farli Prigionieri, e contro della medesima seguano ancora le percosse degl' Avversari. Il fuoco maggiore, ed il furore dei Colpi regolarmente accade sull' Angolo dei Forti. Ciascheduno procura di difenderlo, ed offendere quello dell' Avversario, talchè Chi supera detto Angolo, e s' introduce per quella parte nel Campo contrario cagiona la prigionia del Forte avverso, perchè il di lui fianco non può essere più soccorso. In questo consiste l arte di Chi forma il piano d' attacco, o di difesa. Molti altri strattagemmi per deludere l' Avversario si suogliono altresì praticare; i quali per altro non sono la sostanza del Giuoco, ma possano molto influire alla Vittoria. Tali per esempio sarebbero allor quando si foderasse con trè, o quattro file d' Armati la fronte d un Forte, e che avendo tutta l apparenza di un corpo continuato, e resistente, non fosse in realtà tale, mà cedendo all attacco dei Cuopritori, secondati dai Celatini, cagionasse la prigionia degl' uni, e degl' altri, mercè il trovarsi inaspettatamente inviluppati tra i Contrari, e presi di fronte, o di fianco; Allor quando la fronte del Forte mostrasse nella prima fila una maggior larghezza, e sull' angolo della medesima fosse collocato un Combattente, o due, che cedendo con una semplice mossa di piede all' Impeto inconsiderato dell Avversario, si trovasse questo perciò impegnato nel mezzo dei Nemici, e venisse fatto prigioniero; con altri simili strattagemmi d' irruzioni nel Campo contrario, alterazione di Vestiario di Truppe &c. Nei tempi passati agivano i quattro Forti tutti nell' istesso tempo, affrontandosi uno con l' altro, e lasciando uno spazio nel mezzo al Ponte ora maggiore, ora minore, che si chiamava la *Buca* dove combattevano le Truppe sciolte trà di loro, ed a proporzione dell' acquisto, tagliavano il Forte, o Forti avversari, e si facevano Prigionieri. Tal sistema di Giuoco è stato abbandonato, ed a questo sostituito l' altro sopra descritto.

Impostati in tal guisa entro li Steccati i descritti Forti, quali si chiamano ancora *Affronti*, si avanzano con tutta l' ordinanza, ed a lento passo alla metà del Ponte, che viene diviso da un Antenna, dove giunti allor quando ambe le Parti sono in punto di dar principio al Giuoco, dal primo Comandante della Spalletta Orientale per la Parte di Tramontana, e dell' Occidentale per quella di Mezzogiorno si dà un cenno con un Fazzoletto a quel Superiore che presiede al Giuoco, all' Ordine del quale sparati due Mortaletti, viene alzata l' Antenna, ed attaccata la Zuffa, la quale viene regolata come sopra è stato detto.

INCERTI CONTRASSEGNI DELLA VITTORIA.

Rare ſono le volte che cominciata la Zuffa ciaſcheduna delle Parti conſervi tutto il ſuo Terreno, anzi ſpeſſo ſi vede alcuna di Eſſe avanzare, o retrocedere. E' queſto un ſegno molto equivoco della Vittoria, benchè applaudito dal viva giulivo del Popolo partitante. Queſti avanzamenti dei Forti è vero che tante volte ſono fatti giudizioſamente, ma è altresì ſpeſſo accaduto, che una tal moſſa fatta fuori di tempo, e ſenza la dovuta cautela, a fatto andare prigioniere quel Corpo, d'onde, con l'indebolimento delle Forze, e ſeguita la perdita di quella Parte. Contraſsegno più certo è adunque il numero dei Prigionieri che una Parte fà ſuperiormente alla contraria. Ciò non oſtante, un tal notabiliſſimo vantaggio non determina ſempre la Vittoria. Uno sbaglio, un operazione fatta ſenza una matura refleſſione può toglierli la Palma, e darla all' Avverſario. Si è veduto talora cinque minuti prima della terminazione dei quarantacinque (che tanto è il tempo aſsegnato alla Pugna preſentemente, giacchè in antico era aſsai più lungo) un abile Comandante con pochi, e valorosi Combattenti, riacquiſtare il ſuolo perduto, ed impoſseſsarsi del Campo Avverſario; Si è oſservato con un *Battione*, che è un Corpo compoſto dagl' Armati, e poi da tutte le Cappe Nere, ed Uffiziali, quale ſerrando con molte file il Ponte si oppone all'avanzamento dell' Avverſario, e ſoſtiene il proprio acquiſto con la reſiſtenza di ſe medesimo, rapire una Vittoria che per le forze aſsai ſuperiori del Nemico pareva che ad Eſſo fuſse sicuramente dovuta. In ſomma tutto ciò che accade in queſto Gioco, è ſottopoſto fino all' ultimo dei quarantacinque minuti ad una variazione. Conſiſte l' abilità dei Comandanti nelle buone diſpoſizioni da prendersi avanti, nell'imaginare l'operazioni le più ſemplici da eſeguirsi, e nel rimuovere poſſibilmente i casi, che poſsano naſcere dalla confuſione, tanto più difficile a rimediarsi ſul fatto, quanto che decorre il tempo, e malamente il rumore, ed il viva del Popolo permette l' intendersi il Comando dagl' Armati, che hanno inoltre impedito l' udito dalla Falzata, e dal Morione, ed in ſomma nel conſumare il tempo, conſervando poſſibilmente le Forze.

DELLA TERMINAZIONE DEL GIUOCO

Sopra la Torre del Palazzo Pretorio che reſta proſſima al Ponte, è deſtinato un Miniſtro Superiore Giudice del Gioco. Aſſiſtano a queſto due Deputati Nobili per Parte. Un Oriolo a polvere miſura i tre quar-

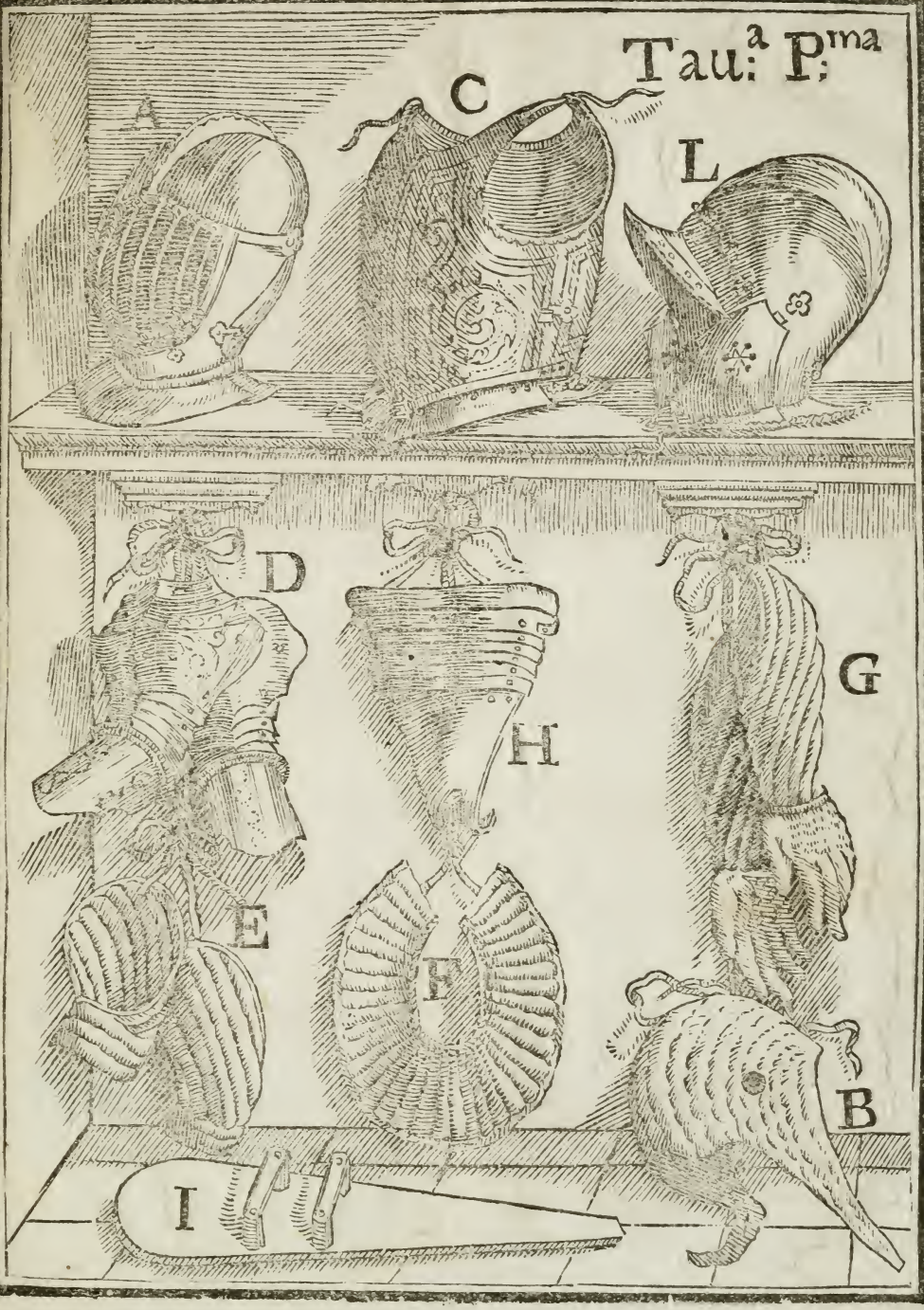
quarti d'ora del Gioco. Da queſto Superiore ſi dà il ſegno del principio, è terminata la polvere, ſoddisfatti i Deputati, con lo ſparo di due Mortaletti, ſi termina la Zuffa. Salgano allora più Cavalleggieri per Parte al luogo dove ſi trovano tuttavia i Combattenti, e meſcolando i loro Cavalli trà Eſſi li dividano.

Giuliva oltre modo la Parte Vittorioſa celebra allora nei Giorni poſteriori il Trionfo, con uno o più Carri Trionfali, ornati delle loro Inſegne, e Trofei, con Pranzi, ai quali ſogliono eſſere invitati anche i principali Deputati, ed Uffiziali perditori, nei quali ſi uſa per Eſſi la maggior convenienza, e riguardo, giacchè è maſſima univerſale, che qualunque Vinca, vince Piſa, e con magnifiche pubbliche Feſte di Ballo, ed altre dimoſtrazioni di allegrezza.

In tal maniera ſi eſeguiſce in Piſa queſto Celebre Spettacolo Nazionale. L'eſſere Eſſo un Gioco di Forza, e di Coraggio, ove il Forte, ed Ardito, non può eſſere ſuperato dal Debole, e Codardo, la di lui Antichità, il conſiderarſi il ſolo avanzo, ed imagine degl'antichi Giochi Greci, e Romani, ed altri reflеſſi, formano nel Petto della Nazione tutto quell'Impegno che dimoſtra per queſto Gioco. Al che ſi può aggiungere a renderlo più accetto alla Popolazione la veduta dell'Intereſſe, che viene al ſommo accreſciuta in tal congiuntura per i maggiori lavori, per i maggiori ſmerci dei Generi, ed in ſomma per il riſpettabile Numerario, che per qualunque motivo circola per la Città.

La Relazione ſotto il titolo di *Proſpetto della Feſta del Gioco del Ponte*, ſtampata ultimamente in Firenze, e deſtinata al comodo, ed intelligenza dei Sig. Foreſtieri, potendo forſe non corriſpondere alla buona intenzione del ſuo Autore, hà dato luogo a lodarne l'Idea, mà nell'iſteſſo tempo a procurare di conſeguirne il fine. A tale oggetto, con meno purgatezza di termini, ed eleganza di ſtile di quella, mà con maggior verità di fatto, e convenienza d'eſpreſſioni è ſtata data alla luce la preſente deſcrizione, contento l'Autore nella ſomma ſtrettezza del tempo, ſe gli ſarà riuſcito di ſcrivere in maniera da meritare ſe non un applauſo, almeno un compatimento.

FINE.


Tau: a P: ma
C
L
D
H
G
E
F
B
I

SPECIAL 87-B
4342

THE GETTY CENTER
LIBRARY